

Das Spiel Einführung

Michael Knight und sein futuristisches Auto K.I.T.T. kämpfen in der Welt der Gesetzlosen und Kriminellen für die Sache der Unschuldigen, Hilflosen und Schwachen.

K.I.T.T. steht für Knight Industries Two Thousand. Dieses High-Tech-Auto wurde vom Unternehmer Wilson Knight bei seiner Foundation für Recht und Verfassung entwickelt. K.I.T.T. ist mit modernster Technologie zur Verbrechensbekämpfung ausgerüstet.

K.I.T.T. fahren

Beschleunige K.I.T.T., indem du die ↑-Taste drückst. Um K.I.T.T. nach **links** oder **rechts** zu lenken, drückst du ← oder →.

Falls du sehr schnell fahren möchtest, kannst du den **Super Pursuit-Modus** durch Drücken der **linken Umschalttaste** aktivieren (falls verfügbar). Das Fahren im Super Pursuit-Modus kostet allerdings viel Energie!

TIPP! Bei langsamer Geschwindigkeit kann K.I.T.T. **scharf um die Kurve** fahren, indem nach **links** oder **rechts gelenkt** und dann **zweimal die Beschleunigungstaste** (standardmäßig die ↑-Taste) **angetippt** wird.

TIPP! In der ersten Mission, wenn die Kamera von vorne auf K.I.T.T. gerichtet ist, erfolgt die Steuerung **seitenverkehrt**.



Nach rechts lenken. Drücke nach links.



Nach links lenken. Drücke nach rechts.

Steuerung

Hier sind die standardmäßigen Tastenbelegungen zur Steuerung von K.I.T.T. aufgeführt.

Du kannst diese Tastenbelegungen unter **Controller** im Menü **Optionen** ändern.

↑-Taste	Normale Beschleunigung
↓-Taste	Bremse / Rückwärtsgang
C	Beschleunigung im Super Pursuit-Modus
G	Nächstes Ziel
←-Taste	Nach links lenken
→-Taste	Nach rechts lenken
W	Zum Ski-Modus nach links umschalten
E	Zum Ski-Modus nach rechts umschalten
1	Plasma
2	Laser
3	Raketen

- 4Kein Waffe
 - F2Nächste Kamera
 - F1Vorherige Kamera
 - FWaffe verwenden (siehe unten)
 - LeertasteTurbo Boost
 - ASchutzschild
 - XMicro Jam
 - Escape-Taste (Esc) Spielinternes Menü / Animation überspringen
 - Eingabetaste K.I.T.T. zurücksetzen
- ← oder → + zweimal ↑-Taste antippen
 Schnelle Drehung beim Kämpfen

Hauptmenü

Du kannst mit Hilfe der **Richtungstasten** durch das Menü navigieren. Um eine Option auszuwählen, drückst du die **Eingabetaste**. Falls du abbrechen oder zum vorherigen Fenster zurückkehren möchtest, drücke die **Escape-Taste (ESC)**.

Story-Modus

Durch Auswahl des **Story-Modus** kannst du Bereiche und Strecken **entsperren**. Bevor du ein Spiel im Story-Modus beginnen kannst, musst du ein **neues gespeichertes Spiel laden** oder **erstellen**.

Falls du ein gespeichertes Spiel erstellst, wähle einen leeren Speichersteckplatz. Anschließend musst du einen **Namen** für das gespeicherte Spiel eingeben. Wähle **Ende**, um den Namen für das gespeicherte Spiel zu speichern. Wenn du danach noch eine **Schwierigkeitsstufe** wählst, bist du bereit für neue Abenteuer. Beim nächsten Mal kannst du einfach über die **Ladefunktion** dein **gespeichertes Spiel** fortsetzen.

Du kannst ein **gespeichertes Spiel** auch **löschen**, indem du es auswählst und anschließend **Neues Spiel erstellen** aktivierst.

Missions-Modus

In diesem Modus kannst du in allen erhältlichen Schwierigkeitsstufen deine Lieblingsmission spielen und üben.

Extras

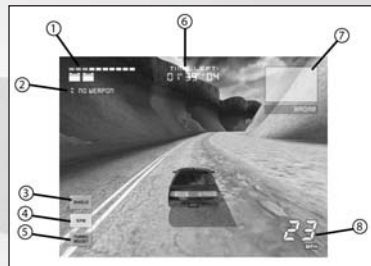
Hier findest du **Informationen** rund um Knight Rider, kannst **Videoclips** ansehen und im **Knight Rider-Quiz** dein Wissen über Knight Rider testen.

Optionen

Durch Auswahl des Menüs **Optionen** kannst du den **Controller** einstellen und **Anzeige-** und **Sound-Einstellungen** ändern.

TIPPI! Falls du eine langsame Bildbewegung oder verwackelte Bilder bemerkst, senke die Bildauflösung der Farbtiefe durch Auswahl von **Anzeige** im Menü **Optionen**.

Spielinterne Anzeige



Während des Spiels werden eine Menge Informationen über K.I.T.T. angezeigt.

1. **Energie:** Zeigt an, wie viel Energie noch in den Energiezellen vorhanden ist.
2. **Waffen:** Zeigt an, welche Waffen zur Verfügung stehen. Du kannst die gegenwärtig ausgewählte Waffe verwenden.
3. **Schutzschild:** Zeigt an, ob das Schutzschild aktiviert/verfügbar ist.
4. **Super Pursuit-Modus:** Zeigt an, ob der Super Pursuit-Modus aktiviert/verfügbar ist.
5. **Turbo Boost:** Zeigt an, ob der Turbo Boost aktiviert/verfügbar ist.
6. **Zeitanzeige:** Gibt an, wie viel Zeit noch für die Aufgabe zur Verfügung steht.
7. **Radar/Kampfanzeige:** Zeigt, wo die Terminals, Energiestationen und Roboter sind.

Während des Kampfes werden auch die Energiereserven des Gegners angezeigt.

8. **Tachometer:** Gibt die Geschwindigkeit an.

Energie

Viele Funktionen von K.I.T.T. können **nur** dann eingesetzt werden, wenn ausreichend Energie vorhanden ist. Die **Energie** ist in den **Energiezellen** von K.I.T.T. gespeichert. Wenn K.I.T.T. also **keine** Energiereserven mehr hat und **beschädigt** wird, kommt es zu **Fehlfunktionen** und deine Mission scheitert.

Die Energiezellen können bei den Energiestationen Semi von Bonnie oder durch Einsatz von Micro Jam aufgeladen werden (siehe „Energiestationen“ für mehr Informationen).

Hier werden die Funktionen nach ihrem Energieverbrauch aufgelistet.

	Ja	Nein
Fahren	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Turbo Boost	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Micro Jam	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ski-Modus	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Super-Pursuit-Modus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schild	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laser	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plasma-Gewehr	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Raketen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schaden	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Turbo Boost (Leertaste)

Mit **Turbo Boost** kann K.I.T.T. **sofort Sprünge** machen. Das ist super, um über Objekte oder eine Kluft zu springen. Wenn **Turbo Boost** einmal verwendet wurde, braucht K.I.T.T. einige Zeit Erholung, bevor du die Funktion wieder einsetzen kannst.

Ski-Modus (W/E-Taste)

Im Ski-Modus kann K.I.T.T. auf den linken oder den rechten Reifen fahren. So kommt K.I.T.T. über schmale Plattformen oder durch enge Passagen. Drücke zum Aktivieren des **Ski-Modus** kurz die **W** oder **E-Taste**, und lasse ihn dann los. Zum **Deaktivieren** des Ski-Modus drückst du noch einmal kurz die **W** oder **E-Taste**. Bei **zu schneller** Fahrt kann K.I.T.T. den **Ski-Modus** nicht verwenden!

Super Pursuit-Modus (C-Taste)

K.I.T.T. kann im **Super Pursuit-Modus extrem schnell** fahren. Aber das kostet **Energie!** Bei **zu schwachen** Energiezellen kann der **Super Pursuit-Modus** nicht mehr angewendet werden.

Micro Jam (X-Taste)

K.I.T.T. kann an **Terminals** und **Energiestationen** bei ausreichender Nähe **Micro Jam** einsetzen. Setze **Micro Jam** bei Terminals und Energiestationen ein, indem du die **X-Taste** drückst, bis K.I.T.T. sich bei den Terminals eingehackt hat oder seine Energiezellen wieder aufgeladen hat (mehr dazu findest du unter Terminals und Energiestationen).


Waffen

K.I.T.T. verfügt über drei verschiedene Waffentypen. Die Waffen können nur dann aktiviert werden, wenn K.I.T.T. genügend Energie hat. Die Waffen können durch Drücken der **1**, **2** oder **3-Taste** gewechselt werden. Um die aktuell ausgewählte

Waffe zu verwenden, drückst du die **F-Taste**. Waffen kosten **Energie**. Bei schwacher Energie funktionieren die Waffen nicht.


Es gibt folgende Waffen:

Laser

	Schaden	■	■	■	■	■	■	■	■
	Distanz	■	■	■	■	■	■	■	■
	Winkel	■	■	■	■	■	■	■	■
	Energie	■	■	■	■	■	■	■	■


Der **Laser** ist ideal, um **präzise** zu zielen. Durch **längeres** Abfeuern des Lasers wird der **Schaden** am beschossenen Objekt größer.

Plasma-Gewehr

	Schaden	■	■	■	■	■	■	■	■
	Distanz	■	■	■	■	■	■	■	■
	Winkel	■	■	■	■	■	■	■	■
	Energie	■	■	■	■	■	■	■	■

Das **Plasma-Gewehr** ist ideal zum **starken** Feuern **aus der Nähe** und verbraucht nicht viel **Energie**.

Raketenwerfer


	Schaden	■	■	■	■	■	■	■	■
	Distanz	■	■	■	■	■	■	■	■
	Winkel	■	■	■	■	■	■	■	■
	Energie	■	■	■	■	■	■	■	■

Der **Raketenwerfer** ist die stärkste Waffe von K.I.T.T., mit ihm können aber nur **größere** oder weiter **entfernt liegende** Objekte beschossen werden. Du kannst bis zu fünf Raketen laden, indem du die **Leertaste** gedrückt hältst. Wenn du die **Leertaste** dann loslässt, werden die Raketen abgefeuert. Aber Vorsicht: Raketen verbrauchen **eine Menge Energie**.

Wenn der Raketenwerfer von K.I.T.T. aktiviert ist, erscheinen auf allen Objekten, die in Reichweite der Raketen liegen, Markierungen. Warte nun, bis K.I.T.T. das Ziel voll erfasst hat, und lasse dann die Raketen los (die Markierung auf dem Ziel ändert sich, und ein anderer Ton ist zu hören). Die Rakete fliegt dann automatisch auf das Ziel.

TIPPI! Durch Drücken der **F-Taste** kannst du das nächste Raketenziel aussuchen.

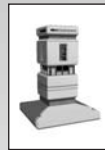
Schutzschild (S-Taste)

	Schaden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Distanz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Winkel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Energie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Das **Schutzschild** bewahrt K.I.T.T. vor **Schäden** durch feindliche Waffen. Zur Verwendung des Schutzschildes drücke die **S-Taste**. Setze das Schutzschild nur in Notsituationen ein, denn es kostet eine **Menge Energie**.

Nützliche Objekte

Du kannst verschiedene nützliche Objekte zu deinem Vorteil nutzen:



Terminals

Bei Einsatz von **Micro Jam** an Terminals kann sich K.I.T.T. in das Computersystem einhacken und Steuerelemente aktivieren oder deaktivieren.



Energiestationen

Durch den Einsatz von **Micro Jam** an Energiestationen kann K.I.T.T. seine Energiezellen **wieder aufladen**.



Explosive Fässer

Vorsicht vor explosiven Fässern. Wenn K.I.T.T. mit Wucht gegen sie **fährt**, explodieren die Fässer.

Andererseits kann K.I.T.T. sie benutzen, um die **Sprengkraft** seiner **Waffen** zur Zerstörung von **Robotern** oder **riesigen Objekten** noch zu vergrößern.



Support

Falls du noch Fragen zu diesem Produkt hast, besuche auch unsere Website www.davilex.com, um die neuesten Informationen darüber zu lesen.

Wir danken allen nachfolgend genannten

Personen: Daniel Pressley, Neil Epstein, Michael Pajaro, Joe Huth, Arturo Fernandez, Jesus Romero, Miguel March, Javier Gallego, Roberto Ares, Sandra Wernicke, Daniel Beuzit, Mario Festa, Maurizio Garzara, Dave Morris

Credits:

- **Senior Producer:**
Lambert Wolterbeek Muller
- **Project Manager:**
Adam Marczyński
- **Game Design:**
Martin Janse
- **Lead Artist:**
Michał Drozdowski
Hidde van Dijk
- **Lead Programmers:**
Tristan Rybak
Brian Fa-Si-Oen
- **Graphics:**
Lukasz Biegun
Marian Chomiak
Bartłomiej Gabrys
Dominik Puczynski,
Dawid Sosnowski
Tomasz Straszewski,
Jacek Szczyrba
Aleksander Szymczyszyn
Sebastian Tworek
Szymon Warda
- **Programmers:**
Andrzej Chomiak
Tomasz Przechodźki
Marek Siemienuk

Krzysztof Zmorzyński

- **Support:**
Grzegorz Kowalski
Adam Radzki,
Krzysztof Radzki
Michał Radzki
- **Story:**
Valmer Montsma



"Knight Rider" (ca:Stu Phillips/Glen Larsson) ©
Music Corp. of America, Inc.
(Universal Music Publishing B.V.)



Knight Rider ist ein eingetragenes Warenzeichen
und das Copyright liegt bei Universal Studios.
Lizenziert durch Universal Studios Licensing LLLP.
Alle Rechte vorbehalten.
www.universalstudios.com

